

KEPUASAN MASYARAKAT SURABAYA MENONTON MAHABHARATA DI
ANTV

(Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton
Mahabharata di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memeperoleh Gelar Sarjana
Pada FISIP UPN “VETERAN” Jawa Timur



Oleh :

TRIFIA MAULIDA RACHMAWATI

NPM. 0943010116

YAYASAN KESEHJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2014

KEPUASAN MASYARAKAT SURABAYA MENONTON MAHABHARATA
DI ANTV

(Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton
Mahabharata di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)

Disusun Oleh :

Trifia Maulida Rachmawati

0943010116

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING

Drs. Kusnarto, M.Si

NIP. 19580801.198402.1001

Mengetahui,

D E K A N

Dra.Ec.Hj.Suparwati, Msi

NIP . 195507 181983 022001

KEPUASAN MASYARAKAT SURABAYA MENONTON MAHABHARATA DI
ANTV

(Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton
Mahabharata di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)

Oleh :

TRIFIA MAULIDA RACHMAWATI

NPM. 0943010116

Telahdi pertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” JawaTimur
Pada tanggal 17 JULI 2014

Pembimbing Utama

Tim Penguji :

1. KETUA

Drs. Kusnarto, M.Si
NIP. 19.580801.198402.1001

Juwito, S.Sos, M.Si
NPT. 367049500361

2. SEKETARIS

Drs. SaifuddinZuhri, M.Si
NPT. 3.70069400351

3. ANGGOTA

Drs. Kusnarto, M.Si
NIP. 19.580801.198402.1001

Mengetahui,
D E K A N

Dra.Ec.Hj.Superwati, Msi
NIP . 195507 181983 2001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “KEPUASAN MASYARAKAT SURABAYA MENONTON MAHABHARATA DI ANTV (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton Mahabharata di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)”

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program SI yang telah ditetapkan FISIP UPN "Veteran" Jawa Timur. Pembuatan skripsi ini tidak sempurna tanpa dukungan semua pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang selalu memberikan kesehatan, rezeki, kemudahan, dan kasih sayang. Terima kasih Ya Allah.
2. Dra. Suparwati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Surabaya.
3. Juwito, S.Sos., M.Si , selaku Kepala Program Komunikasi FISIP UPN "Veteran" Surabaya.
4. Drs.Kusnarto, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang banyak memberi masukan dan arahan. Terima kasih banyak.
5. Kedua orang tua yang sangat penulis cinta, mama dan papa yang selalu memberikan semangat, yang memberikan dukungan moril maupun materiil. ‘ love so much’. Kakak ku Thanks for your supports, keponakan

(Aimar & Abay) yang semakin besar yang membuat penulis semakin semangat menyelesaikan skripsi ini.

6. Sahabat - sahabat komunikasi '09 geng sempak : Endah “sempy” Resmiati, “mamii” Cicilia Meirisa, Nalendra “not” ayu, Enggar “pao” Kusuma, Debi”nong” Arianti, Niken “Maheswara” dan lainnya maaf tidak bisa menulis semuanya, Thanks support, your the best semp tralalalalaaaa.
7. Buat adel , ijonk makasi uda bantuin dan sorry yaa bikin kalian repot :D
8. Thanks for your support, and you patience Rizard Apriansyah.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik maupun saran selalu penulis harapkan demi tercapainya hal terbaik dari penelitian ini. Besar harapan penulis, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat sekaligus menambah pengetahuan bagi berbagai pihak. Amin.

Surabaya , Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian	11
1.4.1 Secara Teoritis	11
1.4.2 Secara Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Komunikasi Massa	15
2.2.2 Televisi Sebagai Media Komunikasi Massa	19

2.2.3	Komunikasi Antarbudaya	20
2.2.4	Teori Uses And Gratification	24
2.2.5	Gratification Sought And Gratification Obtained	31
2.2.6	Kepuasan Khalayak	32
2.2.7	Mahabharata	35
2.3	Kerangka Berpikir	38
2.4	Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Defenisi Operasional dan Pengukuran Variabel	42
3.1.1	Tingkat Kepuasan Penonton Terhadap Sulih Suara Bahasa Indonesia	42
3.1.2	Pengukuran Variabel	43
3.2	Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel	52
3.2.1	Populasi Dan Sampel	52
3.2.2	Teknik Penarikan Sampel	52
3.3	Teknik Pengumpulan Data	54
3.4	Metode Analisis Data	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	59
4.2	Penyajian Data dan Analisis Data.....	67
4.2.1	analisis identitas reponden	67

4.2.1.1 karakteristik berdasarkan jenis kelamin.....	67
4.2.1.2 karakteristik berdasarkan usia.....	68
4.2.1.3 karakteristik berdasarkan pendidikan.....	70
4.2.1.4 karakteristik berdasarkan pekerjaan.....	71
4.2.2 penggunaan media.....	72
4.2.3 Deskriptif Variabel Gratifications Sought (X) dan Variabel Gratifications Obtained (Y)	75
4.2.4. Kepuasan Yang Diinginkan (Gratification Sought) Ketika Menonton Mahabharata Di Antv Terhadap Tokoh Arjuna	76
4.2.4.1 motif informasi.....	76
4.2.4.2 motif identitas pribadi.....	80
4.2.4.3 motif integrasi dan interaksi sosial.....	84
4.2.4.4 motif hiburan.....	88
4.2.5 Kepuasan Yang Diperoleh (Gratification Obtained) Ketika Menonton Mahabharata Di Antv Terhadap Tokoh Arjuna	92
4.2.5.1 motif informasi.....	92
4.2.5.2 motif identitas pribadi.....	96
4.2.5.3 motif integrasi dan interaksi sosial.....	100
4.2.5.4 motif hiburan.....	104
4.3 pengujian hipotesis.....	107

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN	111
5.2 SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117

ABSTRAK

Trifia Maulida Rachmawati, 0943010116, Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton Mahabharata Di ANTV (Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Kepuasan Masyarakat Menonton Mahabharata Di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)

Seiring perkembangan zaman, komunikasi massa seperti sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media massa khususnya televisi (tv), perkembangan tersebut membantu masuknya informasi bagi masyarakat. Seperti perubahan perilaku negatif mengikuti pola perilaku dari tayangan seperti film "Mahabhrata" di antv, dimana film ini sebagian bertentangan dengan budaya bangsa.

Dari fenomena ini peneliti ingin mengamati kepuasan terhadap kepuasan yang diinginkan/ Gratifications Sought (GS) dengan kepuasan yang diperoleh/ Gratifications Obtained (GO). Dengan cara melakukan penelitian pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah survey yang menggunakan analisis penelitian deskriptif. Menggunakan uji t untuk mengetahui kepuasan terhadap melihat antara kepuasan yang diinginkan (GS) dengan kepuasan yang diperoleh (GO).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa kepuasan masyarakat menonton film mahabharata di antv terhadap tokoh arjuna memberikan kepuasan terhadap motif informasi, motif identitas pribadi, integrasi dan interaksi social, dan motif hiburan.

Kata kunci : kepuasan, masyarakat surabaya, film mahabharata di antv.

ABSTRACT

Trifia Maulida Rachmawati, 0943010116, Public Satisfaction Surabaya Watching The Mahabharata In ANTV (Quantitative Descriptive Study On Public Satisfaction Surabaya Watching The Mahabharata In ANTV Arjuna Figure)

Along with the times, mass communication as it is now experiencing rapid growth. The mass media, especially television (TV), these developments helped the entry of information for the public. Such negative behavior changes follow the pattern of behavior of impressions like the movie "Mahabhrata" in ANTV, where the film is partly at odds with the culture of the nation.

Of this phenomenon researchers wanted to observe fasting to gaps between the desired satisfaction / Gratification Sought (GS) with the satisfaction gained / Gratification Obtained (GO). By way of doing quantitative research approaches and methods used is the use of survey research descriptive analysis. T-test to determine satisfaction with the saw gap between the desired satisfaction (GS) with the satisfaction obtained (GO).

based on the results of the study showed in on public satisfaction surabaya watching the mahabharata in antv arjuna figure information motive, motive of personal identity, motive and the integration of social interaction, and entertainment motive.

Keywords: satisfaction, community Surabaya, Mahabharata movie in ANTV.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Salah satu kebutuhan yang cukup penting dan esensial bagi manusia adalah kebutuhan akan informasi. Untuk mengetahui dengan jelas segala hal yang terjadi didunia atau disekelilingnya, manusia sangat membutuhkan kehadiran media untuk memenuhi kebutuhannya. Maka hadirilah sarana komunikasi yang lebih dikenal sebagai media massa, Perkembangan media massa akhir ini sangat pesat. Media massa menyajikan berbagai realitas kehidupan dalam bentuk informasi kepada masyarakat. Munculnya kesadaran tentang arti dan nilai dari informasi membuat masyarakat tidak dapat melepaskan diri dari informasi yang disajikan oleh media massa. (Sobur, 2006:162).

Seiring dengan perkembangan waktu, zaman komunikasi massa seperti sekarang ini juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini serta ditunjang dengan rasa keingintahuan masyarakat yang sangat besar terhadap sebuah informasi terbaru, sekarang ini komunikasi massa dirasa sangat penting bagi masyarakat. Dengan mereka mengetahui apa yang terjadi di sekitarnya, secara tidak langsung memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk dijadikan sebuah bahan pembicaraan sehingga interaksi yang terjadi di masyarakat berjalan secara terus - menerus.

Perkembangan teknologi dan informasi dari waktu melahirkan inspirasi yang luar biasa dengan ditandai munculnya televisi, radio, satelit dan lainnya. Seiring dengan berputarnya waktu dan perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan sampai pada tahap yang modern seperti yang terjadi pada saat ini. Pada saat situasi seperti ini salah satu pihak yang dapat memberikan informasi secara global adalah televisi. Televisi sebagai bagian dari kebudayaan audio visual merupakan medium paling berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian secara luas, hal ini disebabkan oleh satelit dan pesatnya perkembangan jaringan televisi yang menjangkau masyarakat hingga ke wilayah terpencil (Wibowo, 2007:17).

Saat ini televisi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Banyak orang yang menghabiskan waktunya lebih lama di depan pesawat televisi dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbincang-bincang dengan keluarga atau pasangan mereka. Bagi banyak orang televisi adalah teman, televisi menjadi cermin perilaku masyarakat dan televisi dapat menjadi candu. (Morrison, 2004:41).

Media televisi pada hakekatnya adalah movie atau motion picture in the home, yang membuat pemirsanya tidak perlu keluar rumah untuk menontonnya. Hal tersebut merupakan salah satu keunggulan yang dimiliki televisi dan keunggulan yang lain adalah televisi tersaji dalam bentuk audio visual, dengan kata lain televisi adalah perpaduan antara

radio dan film, ini ke waktu menjadi daya tarik kuat televisi. Selain mempunyai unsur kata-kata sound effect, juga mempunyai unsur visual berupa gambar hidup yang mampu menimbulkan kesan yang mendalam pada pemirsa. Sehingga seolah - olah khalayak berada di tempat peristiwa yang disiarkan oleh pemancar televisi itu (Effendy, 2000:177).

Media massa, khususnya televisi saat ini telah mengalami perkembangan pesat di berbagai negara. Era siaran televisi diawali oleh stasiun pemerintah, yaitu Televisi Republik Indonesia (TVRI), secara tidak langsung telah mendorong munculnya televisi swasta. Diawali oleh Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) dan Surya Citra Televisi (SCTV), TV Lativi, METRO-TV, TRANS TV, ANTV, Global TV dan Trans 7 saat ini mulai tumbuh dan berkembang, baik yang nasional maupun yang lokal (Kuswandi, 1996:37). Ada juga stasiun televisi lokal di beberapa daerah, misalnya Riau TV, JTV, Batu TV dan masih banyak lagi. Perkembangan tersebut sangat membantu masuknya arus informasi bagi masyarakat, perubahan perilaku negatif mengikuti pola perilaku dari tayangan seperti film asing, dimana film asing sebagian bertentangan dengan budaya bangsa yang berbhineka tunggal ika.

Mahabharata adalah sebuah serial tayangan film asing drama televisi mitologi berbahasa Hindi dari India berdasarkan susastra Mahabharata. Di Indonesia, serial ini ditayangkan oleh ANTV. Serial ini diproduksi oleh Swastik Productions Pvt. Ltd dan dibintangi oleh Saurabh Raj Jain sebagai Kresna, Shaheer Sheikh sebagai Arjuna, Pooja Sharma

sebagai Dropadi dan Arav Chowdhary sebagai Bisma. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mahabharata>). Kisah Mahabharata merupakan cerita epik antara dua kerajaan besar yang melakukan perang satu sama lain. Dipenuhi berbagai penokohan karakter yang kuat serta setting istana yang mewah, ceritanya akan mengaduk-aduk emosi penontonnya. Ceritanya juga beragam, mulai dari tentang perebutan kekuasaan, kisah pengorbanan, cerita cinta dan juga cerita kesenjangan antara para dewa dengan manusia.

Mulai 17 Maret 2014, ANTV menyiarkan drama kolosal Mahabarata versi tahun 2013 yang merupakan produksi dari star India. stasiun televisi swasta ANTV menayangkan serial Mahabarata versi terbaru dengan pemain-pemain muda yang tampan dan cantik jelita. Keunggulan tayangan Mahabarata yang ditayangkan ANTV Senin sampai Sabtu pukul 20.30-21.30 WIB (episode baru) dan Minggu pukul 19.00-22.00 WIB (tayangan ulang/rerun). Falsafah yang terkandung dalam film ini begitu mendalam. Hal ini tak terlepas dari kemampuan tim ANTV dalam melakukan sulih suara bahasa Indonesia, sehingga makna aslinya tidak hilang dan dari segi kualitas gambar sudah sangat baik. Karakter tokoh seperti Bhisma saat mengeluarkan kesaktian lebih terasa efek visualnya. Tayangan serial Mahabarata juga ditayangkan tanpa jeda iklan sehingga penonton tidak terganggu iklan untuk menyaksikannya. Namun, durasi tayangan ini hanya kurang lebih 30 menit saja. Di negara asalnya,

episode Mahabharata sudah menembus lebih dari 140 episode. Tetapi yang berlangganan TV, bisa melihat serial ini melalui channel Star Plus.

Mahabharat menyajikan kisah tahta Hastinapura, suatu kerajaan yang diperintah oleh keluarga Kuru. Para Kurawa dan Pandawa saling bersaing untuk menduduki tahta tersebut. Meski ayah dari para Kurawa lebih tua daripada ayah para Pandawa, Duryodana sebagai Kurawa tertua lebih muda usianya daripada Yudistira sebagai Pandawa tertua. Baik Duryodana maupun Yudistira mengklaim diri mereka sebagai pewaris terdepan tahta Hastinapura. Dalam Mahabharata diceritakan bahwa Prabu Pandu tidak bisa melanjutkan keturunan karena dikutuk oleh seorang resi. Kunti istri pertamanya menerima anugerah dari Resi Durwasa sehingga mampu memanggil dewa sesuai dengan keinginannya, dan juga dapat memperoleh anugerah dari dewa yang dipanggilnya. Pandu dan Kunti memanfaatkan anugerah tersebut untuk memanggil Dewa Yama (Dharmaraja; Yamadipati), Bayu (Maruta), dan Indra (Sakra) yang kemudian memberi mereka tiga putra. Arjuna merupakan putra ketiga, lahir dari Indra, pemimpin para Dewa.

Arjuna merupakan seorang tokoh ternama dalam dunia pewayangan dalam budaya Jawa Baru. Beberapa ciri khas Arjuna versi pewayangan mungkin berbeda dengan ciri khas Arjuna dalam kitab Mahabharata versi India dengan bahasa Sanskerta. Dalam dunia pewayangan, Arjuna digambarkan sebagai seorang kesatria yang gemar berkelana, bertapa, dan berguru. Arjuna memiliki sifat cerdik dan pandai,

pendiam, teliti, sopan-santun, berani dan suka melindungi yang lemah. Ia memimpin Kadipaten Madukara, dalam wilayah negara Amarta. Ia adalah petarung tanpa tanding di medan laga, meski bertubuh ramping berparas rupawan sebagaimana seorang dara, berhati lembut meski berkemauan baja, kesatria dengan segudang istri dan kekasih meski mampu melakukan tapa yang paling berat, seorang kesatria dengan kesetiaan terhadap keluarga yang mendalam tapi kemudian mampu memaksa dirinya sendiri untuk membunuh saudara tirinya. Konon Arjuna begitu halus dan tampan sosoknya sehingga para putri begitu, juga para dayang, akan segera menawarkan diri mereka. Merekalah yang mendapat kehormatan, bukan Arjuna. Di Nusantara, tokoh Arjuna juga dikenal dan sudah terkenal dari dahulu kala. Arjuna terutama menjadi populer di daerah Jawa, Bali, Madura, dan Lombok. (<http://id.arjuna-wikipedia.org/wiki/Mahabharata>)

Di jam primetime, ANTV mencoba peruntungannya dengan tayangan dari negara India yang di negara asalnya sendiri masih tayang. Melalui serial Mahabharata ini, ANTV seolah ingin memberi angin segar untuk slot primetime. Mahabharata ini sendiri karena dulunya pernah ditayangkan di TPI. Tapi ini bukan merupakan versi yang sama. Versi yang ditayangkan oleh ANTV ini merupakan versi terbarunya yaitu tayang pada akhir tahun 2013 dan masih berjalan hingga sekarang di Star Plus India.

Mahabharata mendapatkan respon yang cukup baik di episode perdananya. Hadir tanpa jeda iklan selama kurang lebih 30 menit,

Mahabharata menempati peringkat 13 dengan TVR 2,4 dan share 9,1 persen. Serial ini menjadi program dengan rating tertinggi nomor 2 di ANTV. Program nomor 1 ANTV adalah kartun sore Marsha and The Bear yang menempati peringkat 10 dengan TVR 2,6 dan share 19,4 persen ([http:// rating-report-mahabharata-antv-debut.html](http://rating-report-mahabharata-antv-debut.html))

Sejak tayang, Mahabharata langsung meraih atensi positif. Tercatat sebagai peraih rating tertinggi untuk kategori tayangan fiksi dalam tiga tahun terakhir. Drama yang dibintangi Arav Chowdhary (Bisma) dan Anoop Singh Thakur (Destrarasta) bahkan memenangkan penghargaan Star Guild Awards sebagai serial drama terbaik.

Motif dan kepuasan penggunaan media ada didalam teori uses and gratification . Teori uses and gratification ini mempelajari suatu kepuasan yang dicari audiens sehingga ia menggunakan media tersebut dan apa saja isi media yang dapat memuaskan kebutuhan sosial dan psikologisnya. Teori ini menunjukan bahwa yang menjadi permasalahan utama adalah “bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak”, sehingga bobotnya adalah pada khalayak aktif (Effendy 2003:289-290). Ini sejalan dengan inti dari teori manfaat dan gratifikasi “aktifitas audien yaitu pilihan yang disengaja oleh para pengguna isi media untuk memenuhi (memuaskan) kebutuhan mereka” (Severin&Tankard 2008:353).

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa pada dasarnya setiap individu memiliki kebutuhan dalam hidupnya. Kepuasan menurut

Tjiptono (2002:15) merupakan suatu perbandingan antara persepsi dan harapan seseorang. Seseorang dikatakan puas apabila persepsi sama atau lebih besar dari harapan, demikian pula sebaliknya apabila persepsi lebih kecil atau kurang dari harapan akan merasa tidak puas. Sedangkan menurut Kotler (2002:42) kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah memperbandingkan antara persepsi / kesannya terhadap kinerja atau hasil sesuatu harapan dan harapannya.

Beragam acara di televisi yang menyajikan berbagai acara baik yang dikemas dalam bentuk formal maupun dikemas menghibur seolah menjadi alternatif pilihan bagi para pemirsa. Objek dalam penelitian ini adalah masyarakat Surabaya yang berusia minimal 17 tahun hal ini dikarenakan pada usia 17 tahun keatas seseorang telah matang secara kognitif dan para pemirsa bisa bersifat lebih bijak lagi menanggapi suatu permasalahan yang ada disekitarnya. (Sobur, 2003: 52-53). Surabaya dijadikan tempat dalam penelitian ini karena wilayah Surabaya dapat menangkap dengan jelas siaran stasiun televisi swasta yang ada di Indonesia, selain itu faktor kepemilikan dan penggunaan media televisi di Surabaya relatif tinggi dan sebagai kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta. (www.swa.co.id). Surabaya juga sebagai salah satu kota yang memiliki budaya pagelaran kesenian budaya tradisional, sebagaimana dalam wayang kulit, lakon yang biasa dibawakan dalam wayang orang juga bersumber dari babad purwa yaitu Mahabharata.

Berlandaskan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan mengangkat skripsi yang berjudul “KEPUASAN MASYARAKAT

SURABAYA MENONTON MAHABHARATA DI ANTV (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Masyarakat Surabaya Menonton Mahabharata Di ANTV Terhadap Tokoh Arjuna)”

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) dari motif informasi pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) sehingga dapat diasumsikan apakah masyarakat terpuaskan atau tidak?
2. Apakah ada kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) dari motif identitas pribadi pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) sehingga dapat diasumsikan apakah masyarakat terpuaskan atau tidak?
3. Apakah ada kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) dari motif interaksi sosial pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) sehingga dapat diasumsikan apakah masyarakat terpuaskan atau tidak?
4. Apakah ada kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) dari motif hiburan pada penonton di Surabaya ketika menonton

mahabharata di ANTV terhadap terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) sehingga dapat diasumsikan apakah masyarakat terpuaskan atau tidak?

1.3. Tujuan penelitian

Dari perumusan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah ada kepuasan pada motif informasi, berdasarkan perhitungan antara kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) setelah menonton mahabharata di ANTV.
2. Mengetahui apakah ada kepuasan pada motif identitas pribadi, berdasarkan perhitungan antara kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) setelah menonton mahabharata di ANTV.
3. Mengetahui apakah ada kepuasan pada motif integrasi dan interaksi sosial, berdasarkan perhitungan antara kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap terhadap tokoh arjuna dengan

kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) setelah menonton mahabharata di ANTV.

4. Mengetahui apakah ada kepuasan pada motif hiburan, berdasarkan perhitungan antara kepuasan yang diharapkan (Gratification Sought) pada penonton di Surabaya ketika menonton mahabharata di ANTV terhadap terhadap tokoh arjuna dengan kepuasan yang diperoleh (Gratification Obtained) setelah menonton mahabharata di ANTV.

1.4. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi para penelitian di bidang komunikasi untuk mengembangkan teori – teori dan metodologi yang berkaitan erat dengan kepuasan dari media massa khususnya acara televisi dengan mengaplikasikan teori uses & gratification serta teori nilai harapan terkait gratification sought & gratification obtained.

2. Kegunaan Praktis

Sebagai bahan masukan saran bagi pihak ANTV terhadap mahabharata terkait kepuasan masyarakat terhadap terhadap tokoh arjuna setelah menonton mahabharata tersebut agar bisa sesuai dengan harapan serta keinginan penonton.